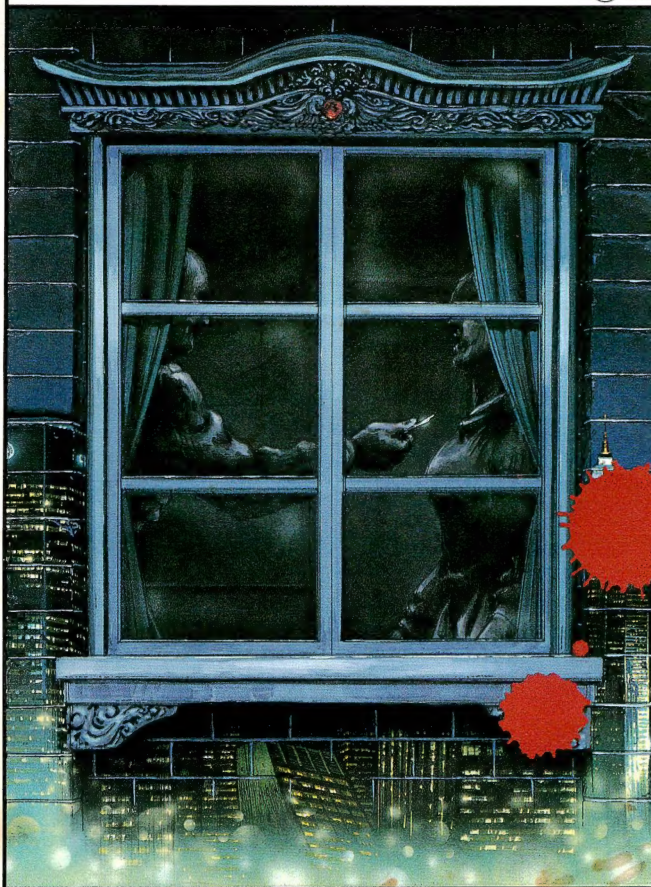
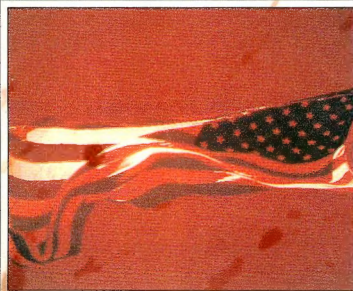
BAM BAKED APPLE MAGAZINE

号外

全米を恐怖に陥れた“連続猟奇殺人事件”を総力特集!!
凄惨で悪魔の仕業のようなこの殺戮が、二度と起きない事を願うものの、再び起きうる可能性があると確信してやまない。その恐怖の全貌を、関係者・事件概要など様々な角度から徹底解剖した！

EDITORIAL

１９９×年、また新しい年が明けた。今年はアメリカにとってどんな年になるのだろうか？　年々増加の傾向をたどる犯罪発生率が、少なくとも前年よりマイナスになるように……そう願うのは私だけではないだろうと思う。衝撃的な事件や過激な暴力で全米の注目をあつめた悪人共は、マスメディアの情報の氾濫により一躍有名人に祭り上げられてしまう。それは時に暴力を美化しドラマティックなものに作り替えてしまう、恐るべき効果がそこにあるのだ。

様々なメディアのヴァーチャル・リアリティが拡大していく現在、ニュースやワイドショー、果てはパソコンゲームに至るまで様々なメディアにより暴力シーンはより克明に表現され、見る者全ての神経を麻痺させてしまう。それは、人々から痛みや狂気を感じる感覚をも奪い取ってしまう。

狂気というものは、不思議と自分に対しては感じられないものである。人は気付かぬうちに狂気をまとい、それとは知られず心の中に棲みついてしまうものなのである。

いや、現代社会に於いて、正気とはすでに狂気である事なのかもしれないが……

ＢＡＭ編集長　Ｋ

猟奇殺人への序章

INTRODUCTION

私、エヴァ・コートニー記者が調べた所によれば、今回の猟奇殺人事件の犯人（まるで悪魔の化身だ）は、被害者が生きているうちにカラダを切断している。それは異常性欲によるものか、異常性癖なのか計り知れないが、ただ一つわかっていることは、彼が、それをメス一本で行っているという事実である。

はじめてその事実を知った時に、私は信じられなかった。だが、多少の知識さえあれば、メス一本で人体をバラバラにすることは可能なのだそうだ。それは恐ろしい事実である。

犯人は、被害者によって解体する部署を変えている。それにどんな意味が隠されているのか、私には知り得ない。が彼が、何の意味も持たずに行っているとしたら、それはそれで非常に恐ろしい事なのである。

彼の目的はなんなのであろう……それが解った時、彼に一歩近づけることになるのであろうか？

犯人が捕まる前にインタビューを試みる事が出来れば、彼の目的を聞いてみたいと思っている。

エヴァ・コートニー

PROLOGUE

STAFF

DIRECTED BY	HAJIME KANASUGI
ORIGINAL STORY BY	JUNKO OJIMA
MUSIC PRODUCED BY	AKIRA (MUSE)
SINGER	HASHIMOTO
MUSIC COMPOSE	MUSE
REGORDING DIRECTOR	YOSHIHITO HATA(MUSE)
GAME SCENARIO	JUNKO OJIMA
	KEN-ICHI HIRONO
STORY IDEA	HAJIME KANASUGI
PROGRAM	YUTAKA ISHIHARA
GRAPHIC EDIT	STUDIO NOVA
	SUMIO FUJII
PICTURE CONTENTS	GEN SHIOMI
CHARACTER DESGINER	YUJI KOUYAMA
CELL WORKS	PRODUCTION AI INC.
ORIGINAL PICTURE PRODUCED BY	MATSUNAGA (TOM BOY)
BOOK DESGIN	SCHECTER & LC520
SPECIAL THANX	KENSUKE IDE
COVER DESGIN	TAKESHI NAKAMURA
PHOTO	AKEO NOMURA (STUDIO STEP)
MODEL	MASAE
PRODUED BY	HAJIME KANASUGI

―――― １９９×年、アメリカ ――――

新たな年が明け、もうすぐ春がやってくる。

春になればまたメジャーリーグもはじまり、新しい恋も出会いもあるだろう……そんな予感のする春。

名もない私立探偵が、ハリウッドの有名な監督の家を訪れる。そこは豪華絢爛、目も眩むような世界。

スクリーンの美女や著名な男達に囲まれて、探偵はしばし俗世間を忘れる錯覚に陥る。

しかし、それが全ての災いの始まりだった。

美しい女優は過去の秘め事を探偵に打ち明ける。正気ならざる者が殺人を犯し、息のある被害者のカラダを切り刻む。

背筋も凍るような惨劇が、ニューヨークの街角で起こる。そしてまたパトカーのサイレンが朝もや煙る街中を走り抜けていく……

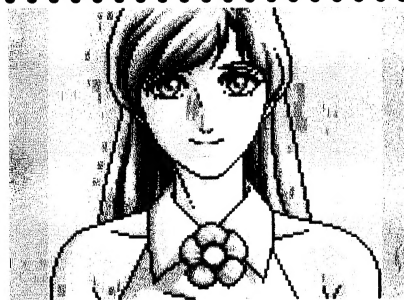
果たしてその探偵は依頼を片付ける事が出来るのだろうか？私は彼の活躍を見届けられるのだろうか？

ＢＡＭ編集部　エヴァ・コートニー

CAST

JAKE SNIPES
ジェイク・スナイプス

１９××年　７月２７日生れ　２７歳

ニューヨーク、チャイナタウンに事務所をかまえる私立探偵。エリート街道を進む途中に母方の祖父から莫大な遺産を相続した結果、ドラッグに溺れて社会からドロップアウト。家からは勘当され浮浪者のような自堕落な日々に陥るが、彼を慕う女性の事故死を目の当たりにして更正した。が、今更会社勤めに戻る気はないと、半分趣味のような探偵事務所を始め現在にいたる。

YURIKO OBRIEN
ユリコ・オブライエン

１９××年　４月　１日生れ　２０歳

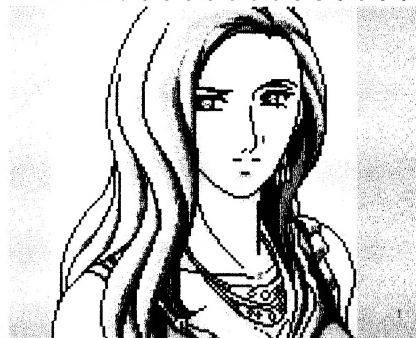
スナイプス探偵事務所に勤務する女の子。日本人の母を持つハーフ。幼少の頃は日本で暮らしていたことがある。
探偵に憧れてこの会社に入社。いつも持ち歩くバッグの中には探偵７つ道具という日本製のオモチャを忍ばせている。

普段はどこから見てもドジなタヌキだが、内面では何を考えているのかわからないところがある。

KRISTY DERN
クリスティ・ダーン

１９××年　５月１８日生れ　２７歳

主人公のジェイクとは大学からの友人関係。学生時代は恋人でもあった。彼女の家は代々の銀行家で、父はムコ養子。両親は２０年来の別居を続けている。が家の名誉の為、離婚はしていない。そのスキャンダラスな離婚なき別居は全米でらぬ者はいないほど有名な事実である。

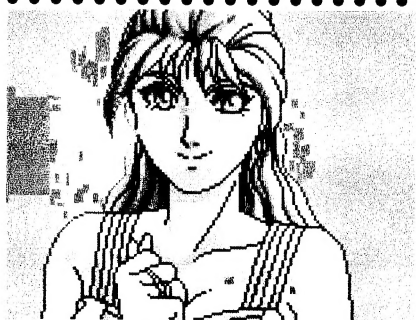
クリスティ自身は気侭な一人暮らし。ガイ・ゴールドスタイン選手と婚約し、安穏とした優雅な日々を送っている。

MERYL KLINE
メリル・アン・クライン
19××年　9月22日生れ　36歳

アカデミー主演＆助演女優賞を獲った女優。演技派として高く評価されている。ただ、最近は恋人であるマーティン・ファーバー監督作品ばかりに登場している為か昔の様な輝きを失っているのではないかと囁かれている。気難しさは有名。

ハリウッドではメリルとファーバー監督の結婚があるかどうか、賭けをしている連中もいるらしい。が、ファーバー監督の愛娘が猛反対しているという噂もあるので、結婚は無理であろう。

JENNIFER RUMFORD
ジェニファー・ランフォード
19××年10月　8日生れ　24歳

昨年の『狂気の構造』という映画に主演し、その目を見張るような演技力で一躍トップへ躍り上がった新進女優。主演した作品の中では淫らな女を演じきった為、なにかとセクシーさを強調して取り上げられることが多いが、実際の彼女はごく普通の女性。

ただ、恨みを買いやすい性質なのか、悪い噂が多い。が、そんなことを差し引いても今後の活躍が楽しみな女優である。

CINDY
シンディ
19××年　7月14日生れ　16歳

ＣＭやテレビで活躍中の人気タレント。ファーバー監督の誘いを受けて、いよいよスクリーンデビューを果たす。最近、エージェントのグロリアと上手く行っていないようで仕事のキャンセルが目立っているらしいのが残念だが、今後女優としてどんな顔を見せてくれるか楽しみな存在ではある。

GLORIA WON
グロリア・ウォン

１９××年　１月１０日生れ　年齢不詳

シンディのエージェント。一説にはシンディを愛しているがゆえ、半ば軟禁状態にしていると言う。誰にも心を開かず、突き放した印象を与える彼女は、シンディが男の人と話す事を極端に嫌う。それは彼女が病的な男嫌いであるからかもしれないが……。
彼女は、女優を目指して香港からアメリカへやって来たのだがあえなく挫折、現在はシンディに自分の夢を託しているらしい。

GUY GOLDSTEIN
ガイ・ゴールドスタイン

１９××年　４月２５日生れ　２７歳

ニューヨークＮＥＴＳの超人気選手。いまやネッツの顔と言っても過言ではない。彼はジェイクの親友であり、クリスティの婚約者でもあるのだが、最近はクリスティとの不仲が囁かれている。

MARTIN FABAR
マーティン・ファーバー

１９××年　２月　９日生れ　４３歳

ハリウッドの巨匠と称される映画監督。映画のクランクイン前には主な出演者を自宅に招いて顔見せのパーティをするのが常である。愛娘のパトリシアと２人暮らし。ここ数年は、女優のメリルとのロマンスが噂されているが、一部では既に終わっているとの話もある。代表作に『モロッコからの風』『宇宙遊泳者のダンスパーティ』などがある。

TONNY FORD

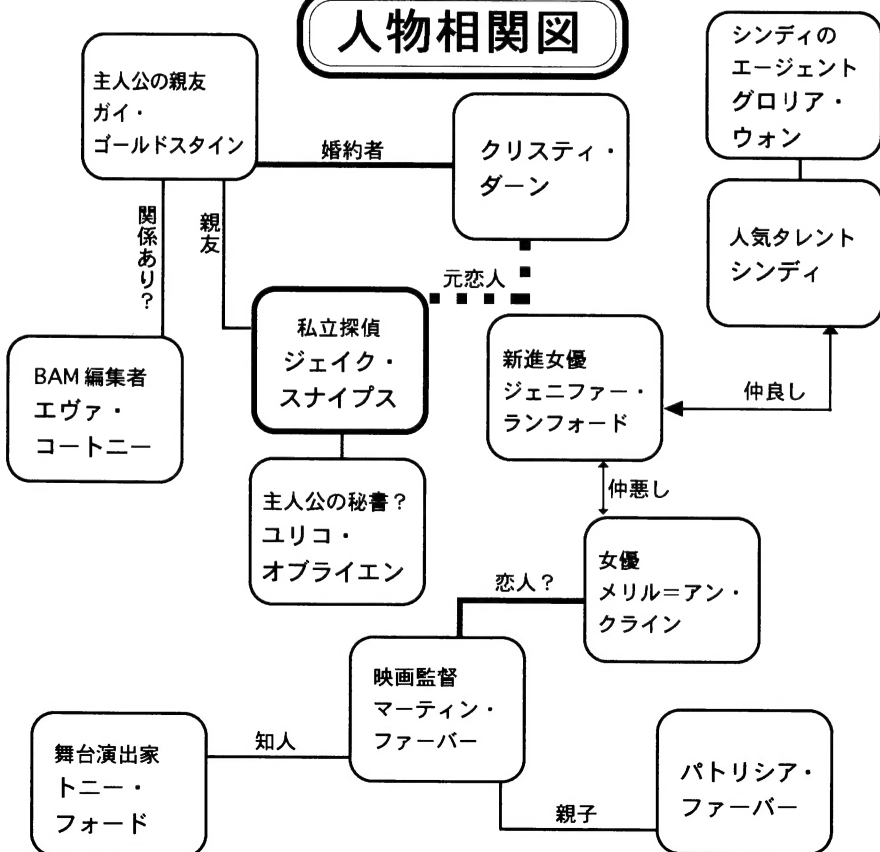
トニー・フォード

１９××年１０月　５日生れ　３７歳

　トニー賞でベスト・ミュージカル演出賞を受賞したほどの舞台演出家＆舞台俳優である。クールな表情を見せる彼は派手な女性関係が有名だが、実はとても純粋であるという意見もある。謎めいた点が多い人物と言われるが、それは彼の口がなかなか真実を語らないからではないだろうか。

人物相関図

- 主人公の親友　ガイ・ゴールドスタイン
  - 婚約者 — クリスティ・ダーン
  - 関係あり？ — BAM編集者　エヴァ・コートニー
  - 親友 — 私立探偵　ジェイク・スナイプス
- クリスティ・ダーン
  - 元恋人 — 私立探偵　ジェイク・スナイプス
- 私立探偵　ジェイク・スナイプス — 主人公の秘書？　ユリコ・オブライエン
- シンディのエージェント　グロリア・ウォン — 人気タレント　シンディ
- 人気タレント　シンディ
  - 仲良し — 新進女優　ジェニファー・ランフォード
- 新進女優　ジェニファー・ランフォード
  - 仲悪し — 女優　メリル＝アン・クライン
- 女優　メリル＝アン・クライン
  - 恋人？ — 映画監督　マーティン・ファーバー
- 映画監督　マーティン・ファーバー
  - 知人 — 舞台演出家　トニー・フォード
  - 親子 — パトリシア・ファーバー

HOW TO PLAY

「マリアに捧げるバラード」は、コマンド選択式
（一部画面クリック併用型）のアドベンチャーゲームです。
ゲームの操作はマウス・キーボードのいずれでも
おこなえますが、
ここではマウスによる操作を基本に説明します。

ゲーム中の意味	マウスでの操作	キーボードの操作
カーソルの移動	マウスカーソルの移動	テンキーまたはカーソルキーを押す
決定、次のメッセージへ読み進む	左クリック	リターンキーまたはスペースキーを押す
キャンセル	右クリック	ＥＳＣキーを押す

コマンド選択について

コマンド・ウィンドウが画面に表示されているときは、表示されている選択肢から目的の選択肢を選び、マウスカーソルを選択肢にあわせて左クリックして下さい。選択肢によっては別のコマンド・ウィンドウが表示される事がありますので同様に選択して下さい。
コマンド・ウィンドウが複数表示されている場合は、右クリックによってひとつ前のコマンド・ウィンドウに戻ることが出来ます。

メニュー画面について

はじめてゲームが起動された場合は、自動的にオープニングからゲームが開始されますが、セーブデータがある場合などは、ゲームを起動するとメニュー画面が表示されます。

●オープニングからはじめる

オープニングシーンからゲームをはじめます。

●前回の続きからはじめる

前回『システムーゲームを終了する』コマンドを使った場面からゲームを再開します。

●セーブした所からはじめる

以前『システムーセーブ』コマンドを使って保存した場面からゲームを再開します。

●ミュージックモード

●ショッキングシーンを見る

これらの選択肢は、一度ゲームを最後までプレイされた場合にのみ表示されます。

セーブ・ロードについて

ゲーム中に『システムーセーブ』を選ぶとゲームの途中経過を保存することが出来ます。途中経過は、全部で７ヶ所に記録することが出来ます。ここで保存したデータは、次回ゲームを起動したときのメニュー画面で、『セーブした所からはじめる』を選んで再開することが出来ます。
セーブした日付・時刻の表示用に、パソコン本体のカレンダーを使用していますので、本体のカレンダーは正確な日付・時刻に設定しておいて下さい。
パソコン本体のカレンダーの設定方法については、ご使用になっているパソコン本体のマニュアルを参照して下さい。

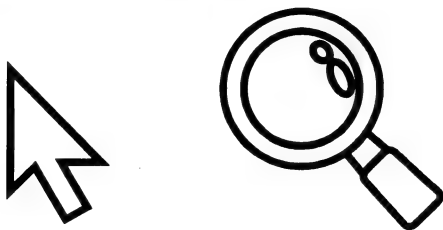
携帯電話について

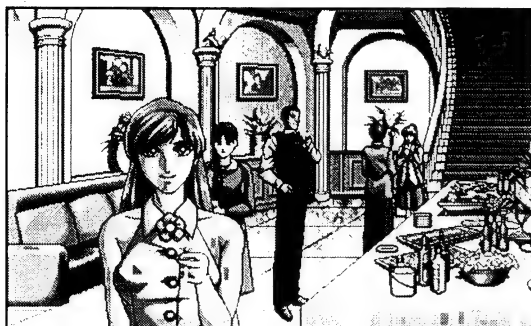
主人公は携帯電話を持って捜査に出かけているので、ユリコからの緊急連絡が入ることがあります。また、捜査が進行していくと他の登場人物に電話番号を教えてもらい、携帯電話を使って電話をかけるシーンがあります。電話機が表示されたら、数字のボタンを左クリックして、７桁の電話番号を入力して下さい。『クリア』ボタンを左クリックすると入力を取り消すことが出来ます。また、『ＯＦＦ』ボタンを左クリックすると電話を取りやめてゲームに戻ることが出来ます。

HINT: ××××の電話番号を忘れてしまった人へ
××××の電話番号は 378-9646 です。

画面クリックについて

ゲーム中、『調べる』コマンドを選ぶと画面クリックモードに移行する場合があります。その場合は、調べたいものの上にマウスカーソルを移動して、左クリックして下さい。（調べることが出来るものの上ではカーソルの形状が虫眼鏡状に変化します。）右クリックすると、画面クリックモードを抜けてコマンド選択に戻ります。

ゲーム序盤の進め方

物語は、ボストンにあるファーバー監督邸のパーティ会場から始まります。ここでは、パーティが終了するまでの部分の進め方を解説します。

1

まず、『話しかける−ユリコ』を選択すると助手のユリコが現れます。『話す』や『聞く』をつかって情報収集してください。一通り話を聞き終わったら、『会話を終える』を選択して下さい。

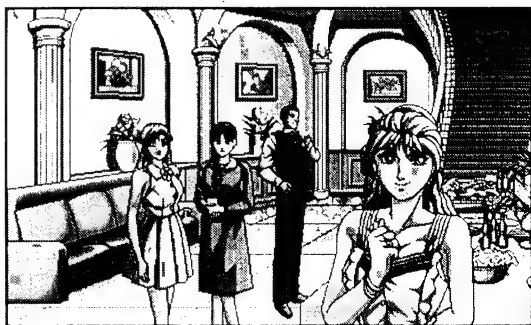
2

次に、主人公の友人でメジャーリーガーのガイに話を聞いてみましょう。どうやらガイと恋人のクリスティは最近うまくいってないようです。

3

ガイから必要な話を聞き終わったら、クリスティにも話を聞いてみましょう。

4

アイドルのシンディにも声をかけてみましょう。

5

シンディのエージェントのグロリアからも話を聞きましょう。

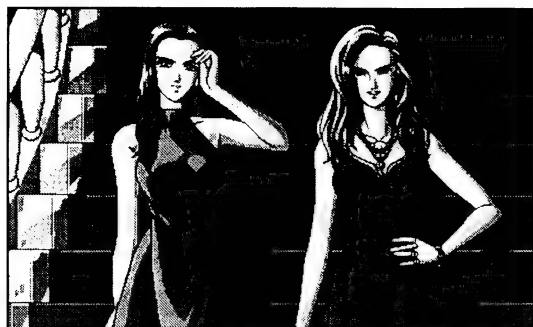
6

舞台役者で、演出家でもあるトニーにも話を聞いてみましょう。

7

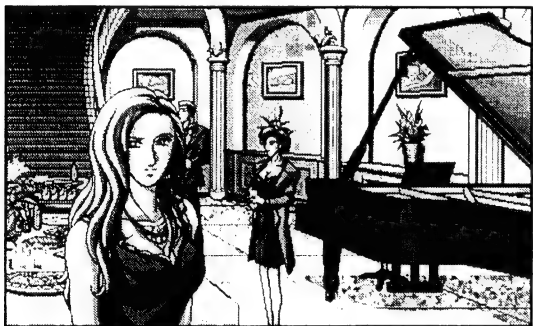
このパーティのホスト役であるファーバー監督にも話を聞いてみましょう。

8

ファーバー監督の娘のパトリシアにも話を聞いてみましょう。これまでに聞き損じた情報がなければ、機嫌を損ねて話をしてくれなくなります。

9

ここまでで聞き逃した情報がなければ、女優のメリルとジェニファーが登場します。２人が登場しない場合は、もう一度パーティ参加者と話をしてみて下さい。

10

まずはパーティに遅れてきた２人の女優に話を聞いてみましょう。セクシーな演技で話題のジェニファーは、実際に会ってみると意外におとなしいイメージがあります。

11

ジェニファーとは犬猿の仲という噂のメリルは、どうやらファーバー監督とは男女の仲らしいのですが‥‥

12

ファーバー監督に話を聞くと、グロリアがガイを恨んでるふしがある‥‥‥と教えてくれます。

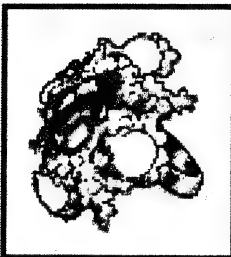
13

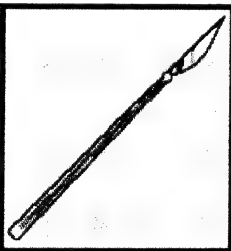
トニーに話を聞くと、最近巷で話題になっている猟奇殺人事件の事が話題にのぼります。トニーはジェニファーが犯人なのではないかと疑っているようですが‥‥‥

14

もう一度パーティ参加者全員から話を聞いてみましょう。情報を集め終わるとパーティが終わります。

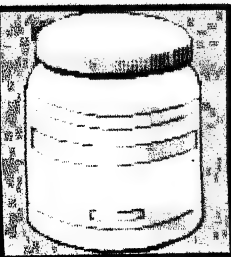
メリル・アン・クラインの娘の写真

メリルに依頼を受けた時に入手する写真です。すっかり色あせてセピアに変色したこの写真の裏には、アリアナという名前がメリル自身の手により書かれています。この写真は１６年前のものなので、メリルの娘は生きていれば１６歳になっているはずです。

高価そうな指輪

話が進むうちにある所で入手出来る指輪です。大きくてゴテゴテとしたデザインが特徴です。かなり高価なものと推測されます。しかし、これは誰が誰に贈ったものなのでしょうか？

メス

どこかで拾う事になるメスです。医療用メスらしいのですが、これを落とした人物はどうしてこんなものを持ち歩いていたのでしょう？

変わったデザインの鍵

これもどこかで拾う事になる鍵です。これはある人物に渡して調べてもらう事でこの鍵を使う部屋がわかるようになります。果たして、その部屋の中で何が起こるのでしょうか?

薬品の入ったビン

この薬品は必要に迫られてある人物に注文するものです。この薬品によってある事実が判明します。

BALLADE FOR MARIA
Ballade for MARIA
Disheveling long grown hair
Watch me with such eyes
You hate me?
Silent pale lips
Ballade for MARIA
Sticking long grown shadow
Never tries to move
Frozen hearts
Only wind go throgh
Hear my beat
Feel my mind
Just wan'na see love
True love・・・
When I burst into tears
Like the falling last leaf
My heart fades away
As if sinking in the sea
Song by ERIKO HASHIMOTO
Words by HAJIME KANASUGI (英訳 MUSE)
Music by MUSE

FILE OF MURDER

全米を震撼させる恐怖の"連続猟奇殺人事件"とは？

『猟奇殺人発生！　あわれ、幼い被害者！』

サンフランシスコの大手ストア『ボビーズ』の焼却炉で少女の遺体が発見された。

被害者はカーラ・ベニング（１０歳）。サンフランシスコ警察の調べでは、彼女のウエストから大腿部にかけての部分が失われていることが判明。犯人により持ち去られた可能性が高いと思われる。

TERRIBLE!!

『日本人留学生、惨殺される！』

ロサンゼルス、ロングビーチに日本人留学生の片足のない死体が揚がった。

被害者はエリ・ホソノ（二十歳）。日本人の彼女は小柄で短期留学の為ロサンゼルスに滞在していた。彼女は右脚を切断されており右脚が発見されないうえ、サンフランシスコでの事件と類似点が多く、同一犯の仕業ではないかと囁かれている。

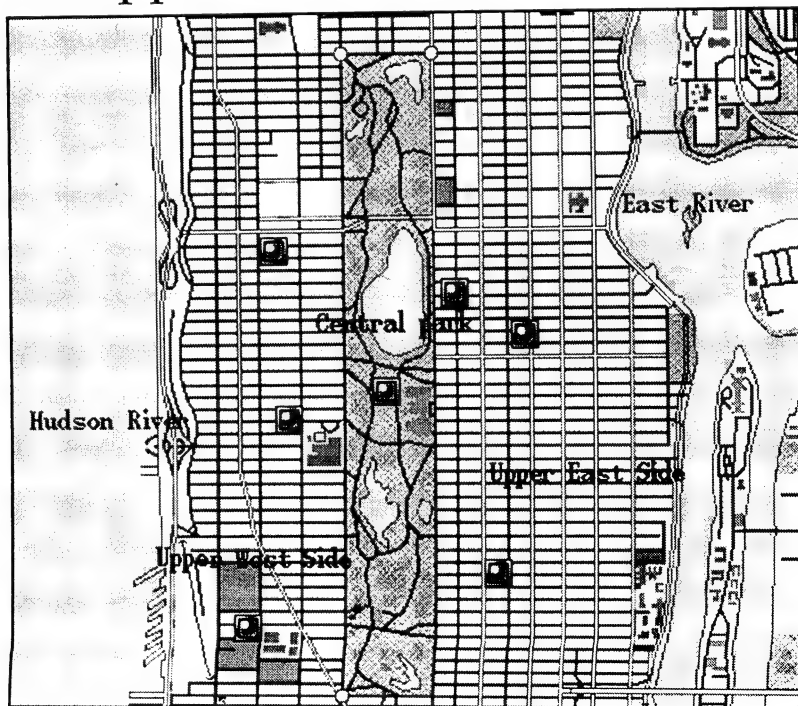
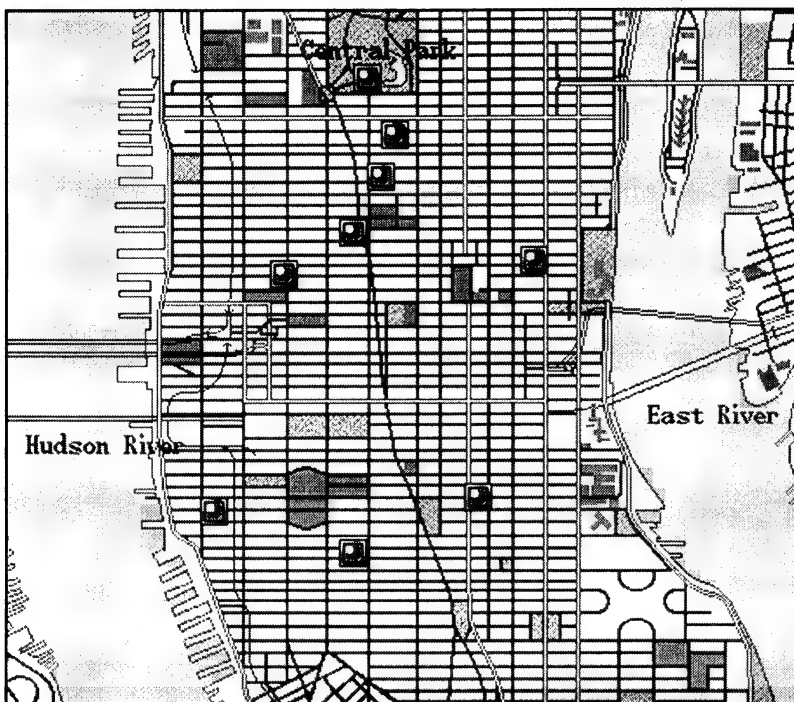
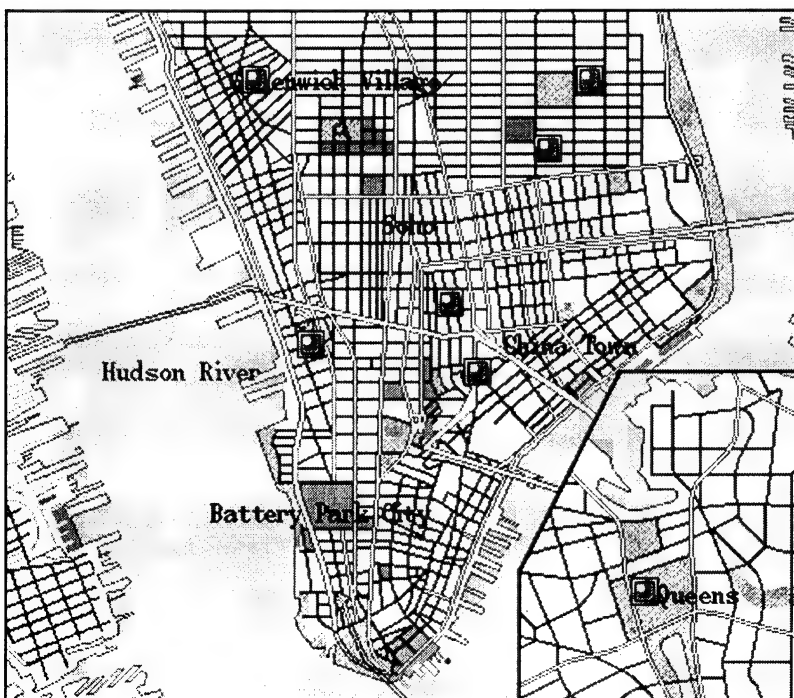
MAP

「マリアに捧げるバラード」では、ＭＡＰ画面から目的の場所を選択することによって移動をおこないます。

ゲームが進行するにつれて、移動できる場所が増えたり減ったりします。現在移動できる場所には、小さなボタンが表示されています。

ＭＡＰ画面ではマンハッタン島を３つの部分（アッパー・マンハッタン、ミッド・マンハッタン、ロワー・マンハッタン）に分けて表示しています。３つのＭＡＰの切り換えには、ＭＡＰ右上の切り替えボタンを使用します。目的のＭＡＰが表示されたら、移動先のボタンを選択して下さい。

また、ゲームの進行上、ＭＡＰが表示されても強制的に移動してしまうこともあります。

■ Upper Manhattan

■ Mid Manhattan

■ Lower Manhattan

『戦慄の猟奇殺人、三度起こる！ 今度はデトロイト！』

デトロイトの住人はその夜驚愕したに違いない。犬が右腕のない少女の遺体を引きずって市内を徘徊していたのだから……

被害者はミリー・ドーソン（１３歳）。彼女は右腕をなくしていた。デトロイト警察はこれもサンフランシスコ、ロサンゼルスと同じ犯人の仕業と断定。合同捜査網が設置された。

『弱者を襲う卑劣漢、許すまじ！』

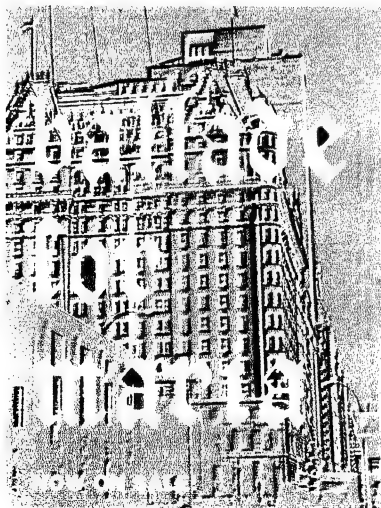
私、エヴァ・コートニーはＢＡＭ誌面を借りてここに闘う意志を表明する。その矛先を向けるのは誰あろう猟奇殺人事件の犯人である。

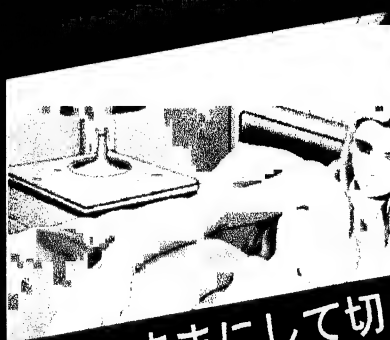
幼い少女の口を塞ぎ、手足の自由を奪ったあげく生きながら切断する……この酷い仕打ちを許す事は出来ない。私はマスコミを通じてこの犯人に対しペンで闘い続ける事を誓う。犯人が捕まるその日まで徹底的に追求し続けるのだ。

いままでに私が調べた結果、その犯人は生きた被害者の体にメスを入れ、そのメス一本でキレイに解体しているのだそうだ。抵抗しようにも四肢の自由はガムテープで拘束され口も塞がれてしまった状態では何も出来ない。

ここまでしてカラダを解体するその犯人の精神構造はどうなっているのか……彼の頭の中を覗いて見たい物だと思う。

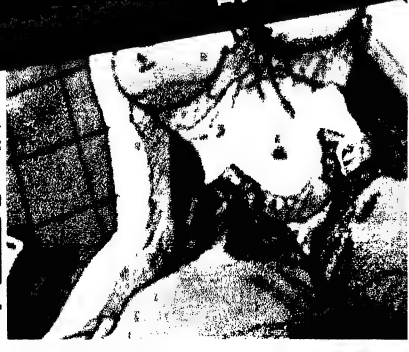
エヴァ・コートニー

（ＢＡＭ誌より抜粋）

最高に極端で、最高に腹の立つ、最高の・・・。
今までになかった○○○○な作品!!

独楽鼠

生きたままにして切り裂かれる美しき女達。
変質者か狂人か、メスを操るのは誰だ!?

月刊カウパーデール

映画の様なゲームを作り上げるのが信念の彼らの２作目となれば、期待せずにはいられないであろう。

ログイン誌

犯人は誰だ!?
あなた自身で解き明かしてほしい!!
駄菓子屋ジョニー
余りの残虐さに目を覆いたくなる。
メガストア誌
かつてプレイしたことがない程の骨のある
ゲーム！君は解き明かすことが出来るか!?
shunsuke

COMMENTS

構想２年、製作１年の超大作!!
石原 裕
多様な価値観の溢れる現代において、正しいことに対する絶対的基準なんて存在しないと思うのです。
JUN
かつて見たこともない衝撃のグラフィック!!
脳髄に焼きついて離れない!!
Bug Bug誌
狂うのは、とても簡単で、気持ちのいいこと・・・。
Miss M

●製作メモ

「マリアに捧げるバラード」はネクロノミコンと同様に長い製作期間を費やしたハードカバーの第２作である。これは殺しのドレスシリーズの延長線上に位置するものだが、あえて殺しのドレスシリーズと銘打つことはしなかった。特に理由はない。企画当初から、古典的な推理アドベンチャーゲームを土台に「羊達の沈黙」「ケープフィアー」「アメリカンサイコ」という猟奇サスペンスの潮流を汲み入れたいと指針を持っていた。

システム的には何の変哲もないコマンド選択式アドベンチャーである。古い、古くさいと言われながらも、古典的スタイルを守るかたちとなった。その分、シナリオの密度と演出に力を入れたつもりでもある。

ストーリーは「殺しのドレス３」を書いた小嶌淳子氏が担当。推理アドベンチャーを軸にラブストーリーをからめる手法は「殺しのドレス３」からのものだが、いま現在、ゲーム業界でこのテの物を書くシナリオライターが、一体何人残っているのであろうか。

シナリオ制作の実際は小嶌氏とネクロノミコンの廣野氏にプログラマーの石原裕氏氏を加え、それぞれ役割を分担するかたちですすんでいった。

演出面は殺人シーンにおいて変わった試みをした。この殺人シーンはネクロノミコンの「夢のシーン」と同様、各章の間に挿入され、そして淡々とすすんでいく。これを映画的手法と呼ぶかどうかはともかく、犯人の視点でカメラを割っていくことにした。「１３日の金曜日」や「ヘンリー」でも同じ手法で印象的に描かれている。この殺人シーンの制作はストーリーボード（絵コンテ）の段階から難航する。原画の向山氏が私のイメージを具体化してくれたが、彩色段階で原画のクリンナップを一旦は彩色したものの、奇麗すぎる、という私の勝手な判断から、彩色イメージの立てなおしを図った。向山氏のラフ画の雰囲気に私はバイオレンスを感じていた為、ラフ画そのものを取り込んでタッチを生かす、という方法で彩色することにした。これについてはその是非が分かれるのではないかと思う。

音楽に関しては、ゲーム音楽から離れた地点でいか[illegible]ームを演出するかを考え、これまでにもＭＵＳＥの亜希羅氏と様々なテーマや方向性を探ってきた。今回、このテの物にありがち[illegible]やフュージョンで括ることを避けたのは、[illegible]で括るとディックトレイシーやピンクパンサーといった探偵物の色が濃厚[illegible]、軽快なフュージョンで括ると「ルパン３[illegible]」やあるいはアクション物の色が出てきてしまう為である。

いろいろ考えたあげく、ジャフベックの「ブロー[illegible]にギターサウンドを強調する方向で検討した。

ＣＤロム版は、前作ネクロノミコンではオペラを[illegible]では黒人ラップが入る[illegible]とになる。そしてＭＵＳＥの島氏をはじめ、ジャズ畑のミュージシャンがその腕を[illegible]バラードが挿入された[illegible]と、豪華な仕上がりになった。

ＣＤ単体で聴いても満足のいくレベルではないか[illegible]

カバーデザインはグラフィックデザイナーでもあ[illegible]である中村剛氏が担当す[illegible]日本のミュージッククリップ界ではすでに巨匠とさえ呼ばれ、ＣＤジャケットも[illegible]

「狂気」をいかにデザインするかという雲を掴むよう[illegible]氏との打ち合わせを始めて[illegible]た。

ある程度方向性が決まり、中村氏とヘアメイクの島氏[illegible]のＭＡＳＡＥさんと私でスタジオに入ることになる。撮影はスタジオステップの野村さんにお願いした。一度モノク[illegible]を中村氏がＣＧで加工処理したものが最終形になったが、インパクトも充分でゲームのパッケージとしてはかなり異色な[illegible]と思う。今後も中村氏のデザインがゲーム業界で異彩を放つこ[illegible]だろう。

[illegible]もなく[illegible]書きましたが、他にも原画プロデュースの松永氏やグラフィック彩色の[illegible]月氏などいろいろな人の手を借[illegible]まで漕ぎ着くことができた。この場をかりて、この作品に関わったすべてスタッフに感謝の意をあらわし[illegible]

また[illegible]したが、ハードカバーの作品は制作スパンが長くいやけが差しそうになることもあり、それでも、ここまでや[illegible]たの[illegible]前作ネクロノミコンで様々な評価をしてくれたユーザーの皆さんのお陰であると思っています。

[illegible]についていろいろな点で共感、不満、あるいは反感を抱かれることもあると思いますが、ゲームプレイ後の感想など是非お聞かせ下さい。

GETTING STARTED

PC98シリーズ（FD版）の起動方法

●**PC-98** シリーズ（２ドライブ仕様のもの）

このゲームはＯＳとして **MEGDOS** を使用しておりますので、そのまま起動することができます。パソコン本体の電源を入れ、ドライブ１にディスクＡ、ドライブ２にディスクＢを入れてリセットボタンを押して下さい。

●**PC-98** シリーズ（１ドライブ仕様のもの）

『ＨＤＤを使用する場合』の説明に従い、ハードディスクにインストールしてから起動して下さい。

●**PC-98** シリーズ（**note** など）

１．『**98note** メニュー』を起動して下さい。
２．起動装置の指定をＲＡＭドライブに設定して下さい。
３．第１ドライブの設定をＲＡＭドライブに設定して下さい。
４．モノクロ液晶ディスプレイの機種の場合、画面モードをリバースに設定して下さい。
５．ディスクＡを、ＲＡＭドライブに転送して下さい。
６．ディスクＢを内蔵ドライブにセットして、再起動して下さい。
７．ＲＡＭドライブの内容を初期化したり、バッテリーが切れた場合以外は、１から５の作業は不要です。

注：セーブデータは、ＲＡＭドライブに保存されます。ゲームを長期間中断する場合は、ＲＡＭドライブの内容をディスクＡにバックアップされることをお勧めします。

●ＨＤＤを使用する場合

✦インストールを行うドライブに１０ＭＢ以上の空き容量があることを確認して下さい。

✦起動ディスクを作成する場合は、フォーマットしてよいフロッピーディスク（ブランクディスク）を１枚用意して下さい。

✦以下の手順に従ってインストールを行います。

(1) ハードディスクから **MS-DOS** を起動し、コマンドプロンプト（例：**A>**）が表示されている状態にします。
(2) フロッピードライブにディスクＡを入れて下さい。
(3) カレントドライブを、ディスクＡを入れたドライブに変更して下さい。
(4) **INSTALL** と入力して、『ＨＤ　インストーラー』を起動します。
(5) 『ＨＤ　インストーラー』での作業は以下の手順で行われます。画面の指示に従って作業を進めて下さい。
　1. インストールするドライブの選択
　2. ゲームディスクのインストール（ディスクの交換）
　3. バッチファイルの作成
　4. 起動ディスクの作成

✦ゲームを起動します。

(1) 起動ディスクによる起動
・２ドライブ仕様のもの
インストール時に作成した「起動ディスク」をドライブ１に、ディスクＡをドライブ２に入れてリセットボタンを押して下さい。
・１ドライブ仕様のもの
フロッピードライブに「起動ディスク」を入れてリセットボタンを押して下さい。画面の指示に従って、起動ディスクとゲームディスクを入れ替えます。

(2) バッチファイルによる起動
1. ハードディスクから **MS-DOS** を起動し、コマンドプロンプトが表示されている状態にします。
2. ディスクＡをフロッピードライブに入れて下さい。
3. カレントドライブを、ゲームをインストールしたドライブに変更し、バッチファイルのあるディレクトリに移動した後、**MARIA** を実行して下さい。

☆バッチファイルで起動する場合、メモリが不足していると正常に動作しなかったり、起動できない場合があります。このような場合には、「起動ディスク」による起動をお勧めします。

✦ 注意
ハードディスクへのインストールにはコンピュータ及び **MS-DOS** などについての充分な知識が必要です。インストールに際して、ハードディスク内のデータやハードディスク本体に障害が生じましても、当社では一切の責任を負いませんのでご了承下さい。また、インストールに関する質問には一切お答えできません。

PC98シリーズ（CD-ROM版）の起動方法

● 動作環境

本製品はＣＤ－ＲＯＭ１枚とセーブディスク１枚で構成されています。３８６ＣＰＵ以上、内蔵メモリ１．６ＭＢ以上、**MS-DOS Ver.5.0** 以降が必要です。また、以下のファイルが必要です。

IO.SYS MSDOS.SYS COMMAND.COM EMM386.EXE HIMEM.SYS MSCDEX.EXE NECCD.SYS（純正ＣＤ－ＲＯＭ以外の場合はドライブに付属のデバイスドライバ）

● 起動ディスクの作成

ＣＤ－ＲＯＭからは直接ゲームを起動することが出来ませんので、ゲームを起動するための「起動ディスク」を作成する必要があります。起動ディスクは、ゲームの途中経過などを保存する役目を兼ねており、付属のセーブディスクを利用することになります。

①必要なファイルを用意します
- ✦ ハードディスク内に、必要なファイルが全てそろっている場合は②へ進みます。
- ✦ **PC-9821** でＣＤ－ＲＯＭ標準装備モデルの場合、本体付属の **MS-DOS** のシステムディスクとデモンストレーションＣＤ－ＲＯＭを用意します。
- ✦ ＣＤ－ＲＯＭドライブを増設した場合は、**MS-DOS** のシステムディスクの他に、ドライブに付属のディスクが必要です。
- ✦ システムディスクは「運用ディスク」である必要がありますので、そうでない場合は **MS-DOS** のマニュアルを参照して、マスターディスクから運用ディスクを作成して下さい。

② **MS-DOS** を起動します。
- ✦ 本体をリセットして、**MS-DOS** が起動可能なフロッピーまたはハードディスクから起動して下さい。

③コマンドプロンプト（例：**A>**）が表示されている状態にします。

④フロッピードライブに付属のセーブディスクを入れて下さい。１ドライブ仕様のもので、**MS-DOS** のディスクが入っている場合は、セーブディスクと入れ替えて下さい。

⑤**[ドライブ]:INST98** と入力してリターンキーを入力して下さい。**[ドライブ]**の部分は、④でセーブディスクを入れたドライブ名（**A,B,C** など）になります。

⑥《「起動用ディスク」を作成開始します。》とメッセージが表示されますので、その後は画面の指示に従って下さい。
- ・必要なファイルが見つからない場合は画面に表示されますので、そのファイルが入ったディスクに入れ替えて下さい。
- ・交換するディスクは **MS-DOS** のシステムディスク、あるいはデモンストレーションＣＤ－ＲＯＭなどになります。
- ・すべてのファイルが見つかるまで、フロッピーまたはＣＤ－ＲＯＭを順次差し替えて下さい。
- ・１ドライブ仕様のもので、セーブディスクが入っている場合は、**MS-DOS** のディスクと入れ替えて下さい。
- ・純正ＣＤ－ＲＯＭ以外の場合は下記の手順に従って下さい。
  - (1) 《◎必要なファイルで見つからない物があります。》というメッセージが表示されて、残りのファイルが **NECCD.SYS** のみになった場合は **ESC** キーを押して下さい。それ以外の見つかったファイルを書き込んで、起動ディスク作成を中断します。

(2) NECCD.SYS に代わるファイル（CD－ROMドライブに付属のもの）を、MS-DOS の COPY コマンドなどでセーブディスクにコピーして下さい。
(3) セーブディスク内の CONFIG.SYS をテキストエディタなどで書き換えます。
DEVICEHIGH=¥NECCD.SYS /D:CD_101
となっている部分を、
DEVICEHIGH=¥[ファイル名] /D:CD_101
のように書き換えます。上記の［ファイル名］の部分は、(2)でコピーしたファイル名になります。書式が違う場合もありますので、CD－ROMドライブのマニュアルを参照して下さい。

☆注意
1. 念のため、MS-DOS のシステムディスクは書き込み禁止の（プロテクトノッチの窓が開いた）状態にしておくことをお勧めします。
2. セーブディスクは、書き込み許可の（プロテクトノッチの窓が閉じた）状態にしておいて下さい。
3. 作業中はメッセージによる指示がない限り、CD－ROMをドライブから取り出さないで下さい。
4. CD－ROMを入れ替えた後、うまく認識しない場合がありましたら、再度出し入れを試して下さい。

● ゲームの起動
①パソコン本体の電源を入れて下さい。
②CD－ROMをCD－ROMドライブにセットして下さい。
③起動用ディスクをドライブ１にセットして下さい。
④パソコン本体のリセットボタンを押して下さい。

FM-TOWNS / Martyシリーズの起動方法

● 動作環境
本製品はCD－ROM１枚とシステムディスク１枚で構成されています。内蔵メモリ２MB以上が必要です。また、Marty の ZOOM 機能には対応しておりません。

●ゲームの起動
①ジョイパッドを本体に向かって左側、マウスを右側にそれぞれ接続してから本体の電源を入れて下さい。
Marty では、専用ジョイパッドのみで遊ぶ時は左に接続して下さい。TOWNS 用マウスを併用される場合はジョイパッドを左、マウスを右に接続して下さい。
②CD－ROMをCD－ROMドライブに、付属のシステムディスクをドライブ０にセットして、リセットボタンを押して下さい。なお、システムディスクはセーブディスクも兼ねておりますので、プロテクトノッチの窓は閉じた状態にしておいて下さい。

補足説明

● コマンドプロンプトが表示されている状態にするには？
MS-DOS のメニューが起動している場合：STOP キーを押して終了させます。
DOS シェルが起動している場合：「ファイル(F)」・「終了(X)」を選択します。
Windows が起動している場合：プログラムマネージャーから、「アイコン(F)」・「Windows の終了(X)」を選択します。

● カレントドライブを変更するには？
コマンドプロンプトが表示されている状態で、ドライブ名（A～）・コロン（:）を入力します。
例：ディスクAをドライブBに入れた場合は、B:と入力し、リターンキーを押して下さい。

● MS-DOS、Windows は米国 Microsoft Corporation の登録商標です。

● MEGDOS は株式会社エス・ピー・エスの登録商標です。

AFTER SUPPORT

お買いあげいただいたソフトが、動作しない等の問題が起こりましたら、まず本説明書・裏表紙の<ご注意>事項を確認して下さい。

それでも動作しない場合は、誠に申し訳ありませんが、お手持ちのゲームディスクの動作不良が考えられます。製品の製作・発送には万全を期しておりますが、運送時の事故等やむをえない状況で、一部不良の品が出回ることがございます。

万一、そのような品をご購入してしまった場合、お手数ですが裏面の「アフターサポート申し込み用紙」に詳しい症状と、お使いになられている詳しい機種（例：ＰＣ－９８０１ＢＸ／Ｕ２、５インチ２ＨＤ）、環境等をご記入の上コピーしてディスクと一緒にパッケージ・付属品ごと当社ユーザーサポート係までお送り下さい。（異常箇所を早急に発見するためにも、症状はなるべく詳しくお書き下さい。また、万が一の事故を想定し、簡易書留のご利用をお勧めします。）至急調査の上、明らかに当社製品に原因が認められた場合、当社の責において修理・交換いたします。

★ただし、以下の場合は交換の対象外になりますのでご承知下さい。

- ●サポート用紙が同封されていない場合
- ●フロッピーディスクが当社の提供した物と異なる場合
- ●当社のテストプレイで異常なかった場合
- ●明らかに不正と認められる改造またはコピー防止解除の試みが施されていた場合

◎当社の製品にはコピー防止処理が施されています。無理にコピーをとろうとしたり、改造を試みますと内容が破壊される可能性が大きいのでご注意下さい。

◎ディスクのお取り扱いには十分ご注意下さい。５インチ版は、エンベロープの裏に書かれている注意事項を必ずお読み下さい。万一、お客様の不注意により破損等なされた場合には有償にて交換いたします。2,000円分の郵便為替（返送用送料込み）を同封して下さい。

◎ゲームに関する質問、お問い合わせは以下の時間に受け付けております。それ以外の時間帯でのお電話は受け付けておりませんのでご了承下さい。

月曜から金曜の午後２時から午後６時（祝祭日を除く）

(有)アイデス　ユーザーサポート室　０３－３２０５－３６８５

AFTER SUPPORT

アフターサポート申込用紙

ご住所　〒

TEL　　－　　－

ふりがな

お名前

年齢　（　　才）

ゲーム名：マリアに捧げるバラード

使用機種

ＯＳとバージョン

HDD（メーカー、型番）

CD-ROMドライブ（メーカー、型番）

音源ボード（メーカー、型番）

グラフィックカード（メーカー、型番）

その他

症状（具体的に）

不具合の出たディスク：

不具合の出た箇所：

内容

1．DISK破損、ファイル破損（郵便振替２０００円同封）

2．起動不能、初期不良

ソフト購入店

ソフト購入時期

年　　月　　日

※サポート用紙はコピーしてお使い下さい。

※必ず、パッケージ、付属品を含む全てを送付してください。

※１８禁ソフトの場合１８才未満の方へのサポートは出来ません。（必ず年齢を記入してください）

ATTENTION!

◎本ソフトのパッケージ、マニュアルはフェアリーテールの著作物です。無断で複写・複製することを禁じます。

◎製品には万全を期しておりますが、万一プログラムが動作しない場合は、まず次の事をお確かめ下さい。

●本体、ディスプレイ等の電源やケーブルが正しく接続していますか？

●ディップスイッチやクロックなどの設定が間違っていませんか？

●ディスクは正しくセットされていますか？

●一度電源を切って状態を安定させてからゲームを立ちあげましたか？

●当社の製品は、純正の周辺機器が接続されているという状態を前提に開発されています。したがって、純正及びその同等品以外の機器が接続されている場合には、正常な動作は保証できません。以上をご確認の上、それでも動作しない場合は・・・

●ご購入ショップなどで、同じ機種の機械での動作をお確かめ下さい。別の機械で正しく動作する場合にはご使用の機械の故障等が考えられます。

●このゲームはフィクションです。ゲーム中に登場する地名、団体名、登場人物は実在のものとは一切関係ありません。

●このソフトウェア並びに印刷物は著作権法によって保護されています。下記著作者の許可無くその内容を無断で複製、配布することはコンピュータネットワーク等も含め禁じられています。

＜健康上の安全に関するご注意＞

疲れているときや、連続して長時間にわたるゲームプレイは、健康を損なうおそれがありますので注意して下さい。長時間ゲームをする場合は、健康のため１時間ごとに１０分から１５分の休憩をとるようにして下さい。また、ごくまれに強い光の刺激や点滅を受けたり、ディスプレイを見ているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状が現れる場合があります。このような症状が現れたことがある方は、ゲームをする前に必ず医師と相談して下さいまた、ゲームをしていて、このような症状が現れた場合には、ゲームをやめて医師の診察を受けて下さい。

Hear my beat, Feel my mind
Just wan'na see love
True love…
BLOOD FOR MARIA

HARDCOVER PRESENTS

BALLADE FOR MARIA

DIRECTED BY ● HAJIME KANASUGI ORIGINAL STORY BY ● JUNKO OJIMA MUSIC PRODUCED BY ● AKIRA(MUSE)
SINGER ● ERIKO HASHIMOTO MUSIC COMPOSE ● MUSE RECORDING DIRECTOR ● YOSHIHITO HATA(MUSE)
GAME SCENARIO ● JUNKO OJIMA/KEN-ICHI HIRONO STORY IDEA ● HAJIME KANASUGI
PROGRAM ● YUTAKA ISHIHARA GRAPHIC EDIT ● STUDIO NOVA/SUMIO FUJII PICTURE CONTENTS ● GEN SHIOMI
CHARACTER DESGINER ● YUJI KOUYAMA CELL WORKS ● PRODUCTION AI PICTURE PRODUCED BY ● MATSUNAGA(TOM BOY)
BOOK DESGIN ● SCHECTER & LC520 SPECIAL THANX ● KENSUKE IDE COVER DESGIN ● TAKESHI NAKAMURA
PHOTO ● AKEO NOMURA(STUDIO STEP) MODEL ● MASAE PRODUED BY ● HAJIME KANASUGI

Published by Ides' Co. ltd. ©Hardcover 1995